



## **TESTS**

- [Game & Watch](#)
- [Atari 2600](#)
- [PC](#)
- [NES](#)
- [Game Boy](#)
- [Super NES](#)
- [Virtual Boy](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Game Boy Color](#)
- [Game Boy Advance](#)
- [Game Cube](#)
- [DS](#)
- [Wii](#)

## **CODE ZONE**

- [NES](#)
- [Game Boy](#)
- [Super NES](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Game Boy Color](#)
- [Game Boy Advance](#)
- [Game Cube](#)

## **DIVERS**

- [Boîtes des jeux](#)
- [Utilitaires PC](#)
- [Juke-Box](#)
- [Animations](#)
- [Lexique](#)
- [SMB, le film](#)
- [Collection perso](#)
- [Insolites](#)

## **SOLUCES**

- [Super Mario World](#)
- [Yoshi's Island](#)
  - [Test](#)
  - [Bonus](#)
  - [Ennemis](#)
  - [Soluce](#)
    - [Intro](#)
    - [Monde 1](#)
    - [Monde 2](#)
      - [Niveau 1](#)
      - [Niveau 2](#)
      - [Niveau 3](#)
      - [Niveau 4](#)

## **M2-4: Antre du Méga Boo.**

Un vieux manoir tout en bois qui comprend une sorte de mini-labyrinthe et pas mal de fantômes en tous genres. C'est un niveau assez simple, où seules les fleurs risquent de poser quelques problèmes. En réalité, tout dépendra de votre capacité à savoir éliminer les Boos...

D'abord, actionnez l'interrupteur pour créer une passerelle et ainsi récupérer la première fleur, vraiment pas difficile à obtenir.



Ce sont ensuite quatre pièces rouges que vous aurez à votre portée dans cette première salle du 2-4.

## **MARIO PEOPLE**

- [Mario](#)
- [Luigi](#)
- [Peach](#)
- [Toad](#)
- [Yoshi](#)
- [Bowser](#)
- [Donkey Kong](#)
- [Wario](#)
- [Waluigi](#)
- [Ennemis](#)
- [Autres](#)

## **INTERACTIF**

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courier](#)
- [Livre d'or](#)
- [Liens](#)
- [Forum](#)
- [Contacts](#)

## **PARTENAIRES**

- [Génération SNES](#)
- [Nintendo Forever](#)
- [Switch SNES](#)
- [Championnat SMK](#)
- [Mario Universalis](#)
- [Collectosphere](#)
- [Adonf-JV](#)

- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Vous allez ensuite entrer dans une grande salle qui constitue l'essentiel du niveau. D'abord, si vous avez un œuf, shootez les trois pièces rouges qui se trouvent contre la paroi. De toutes façons, vous récupérez un œuf au moins lorsque vous ressortirez par cette porte.



Derrière cette porte se trouvent deux Big Boos. Il vous faut bien sûr les éliminer, et comme vous ne pouvez les tuer que lorsqu'ils ouvrent les yeux ( c'est-à-dire quand vous ne les regardez pas), tournez-leur le dos et envoyez un œuf sur le mur de façon à ce qu'il rebondisse et frappe le Boo non protégé en retour!



En sortant vainqueur de ce combat, vous obtiendrez la seconde fleur du niveau.



En ressortant, explosez le nuage qui créera une passerelle. Problème: cette passerelle bloque l'accès à l'anneau de sauvegarde. Alors, qu'à cela ne tienne, utilisez la plate-forme mobile jaune et vous récupérerez deux pièces rouges tout en constatant que la porte du dessous est verrouillée.



Puisqu'il n'y a qu'une seule possibilité qui vous soit ouverte, à savoir le couloir en haut à droite, empruntez-le, et vous pourrez exploser un nuage au passage, qui contient cinq étoiles.



Descendez ensuite prudemment en faisant gaffe aux monstres qui sortent du plafond et à la lave, actionnez le switch et allez viser le nuage en bas à droite: la clé s'y trouvait.



Vous pouvez en déduire aisément qu'il vous faut revenir à la porte verrouillée; dans la grande pièce à laquelle elle conduit, vous trouverez tout de même sept pièces rouges ainsi qu'une fleur, aux quatre coins de la pièce.





Quand vous ressortirez de cette grande salle, vous tomberez sur une caisse: explosez-la, elle contient encore des étoiles.



Comme la passerelle gênante a évidemment disparu, vous pouvez dès lors rallier facilement l'anneau de sauvegarde, et la quatrième fleur qui se trouve juste derrière.





Sortez ensuite de cette salle en prenant garde aux fantômes qui sortent du plafond, et vous déboucherez dans une salle beaucoup plus chaude, avec un lac de lave. N'oubliez pas le 1UP caché au-dessus du tuyau d'entrée, c'est en réalité le seul bonus de cette partie du niveau.



Vous vous trouvez maintenant dans un ultime corridor avec beaucoup de Boos. Occupez-vous d'abord de récupérer les quatre dernières pièces rouges avant d'élucider le mystère du portail à sens unique que vous avez entrevu à l'entrée.

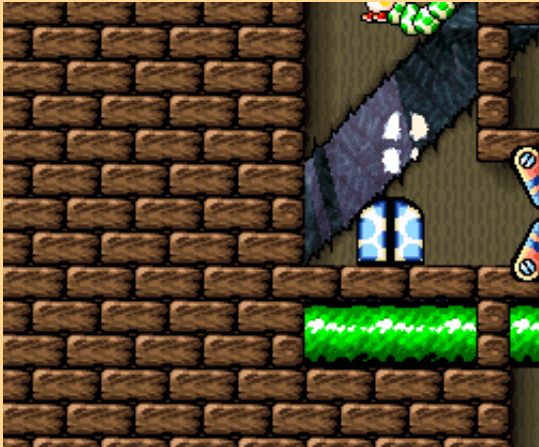


Bien sûr, comme il y a plein d'œufs, vous pouvez chercher à éliminer tous les Boos pour prendre les pièces rouges plus tranquillement...



Vous constaterez que vers la fin du corridor, une des planches du plafond est fêlée. Tirez un œuf dessus, cela la détruira, et vous pourrez ainsi marcher sur le plafond pour revenir vers la gauche et atteindre la porte cachée.





Cette porte débouche dans une salle très sombre. Éliminez l'un des ballons-fantômes en lui tirant trois fois dessus, il gonflera et éclatera, laissant place à un interrupteur. En plus de faire apparaître plein de pièces, il vous permettra d'accéder à la dernière fleur, en haut à gauche. Ne tentez pas de supprimer l'espèce de fantôme casqué orange, les œufs lui passent à travers.



En sortant du corridor d'où vous venez, vous trouverez un dernier anneau de sauvegarde avant une ascension un peu périlleuse qui précède le boss.



Qui dit manoir hanté dit forcément gros Boo en guise de boss. C'était fatal et on n'y coupe pas. Ce Boss est en fait assez petit au départ, et vous devrez employer la même technique de rebond qu'avec les Boos « normaux » pour le faire grossir jusqu'à ce qu'il éclate. N'oubliez pas que les chauve-souris sont là pour vous redonner des œufs en cas de pénurie.



Évidemment, si vous regardez le Boo, il sera certes inoffensif mais également invincible...



C'est quand il est vraiment énorme et commence à devenir pixelisé que vous le dégagerez. Vraiment pas difficile!



[Niveau suivant >>](#)



**Mario Museum** est un site conçu et administré par [Mario86](#) et dont la seule volonté est d'apporter des informations sur les jeux Mario et de proposer quelques « goodies » en relation avec ces jeux pour illustrer et animer le site. **Mario Museum** est un site amateur et n'a aucun but commercial, n'a aucun lien avec Nintendo Inc. ni aucun autre site affilié à la marque ou aux sites officiels des jeux. Les images, sons et autres goodies, dont les propriétaires respectifs sont désignés dans ce site, ne sont pas fabriqués par Mario86, qui ne pourra en aucun cas être jugé responsable en cas de dommages causés par ces fichiers. La bannière « Mario Museum » et les noms « Code Zone » et « Koopa Klub » sont des noms réservés à Mario86. Reproduction interdite de ces noms et de cette bannière sans autorisation.

© 2001-2009 [Mario Museum](#). Tous droits réservés.